



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

" PALIO DI FELTRE 1989 "

CLASSIFICA GENERALE PER L'ASSEGNAZIONE DEL PALIO DI FELTRE AL QUARTIERE  
VINCITORE DEI QUATTRO GIOCHI

**A** REGOLAMENTO

Essendosi conclusi i giochi tra i Quartieri, il Direttore di Gara, coadiuvato dai due Assistenti, <sup>e dai rappresentanti dei 4 quartieri, opportunamente nominati</sup> procede alla formulazione della classifica generale per l'assegnazione del Palio,

Il Direttore di Gara, in relazione alla somma dei punti conseguiti da ciascun Quartiere nelle gare dei quattro giochi, redige la classifica generale e proclama il Quartiere vincitore.

**B** Condizioni di parità

Verificandosi la condizione di parità nella prima posizione della classifica generale dei quattro giochi, il Direttore di Gara dispone per uno spareggio tra i Quartieri in parità da effettuarsi mediante una corsa di cavalli con le stesse caratteristiche e regolamento di gara.-

**C** RAPP. TI dei QUARTIERI

Ogni quartiere ha facoltà di nominare un proprio rappresentante che coadiuverà il D. di G. e in caso di contestazioni, ~~per~~ <sup>per</sup> le singole gare ~~per~~ <sup>per</sup> il controllo della regolarità dei concorrenti e dell'applicazione del regolamento.

**D** Punteggi delle Singole Gare  
Corse di Cavalli

	Cavalli	Armeni	Fune	Stoffelli
1	8	8	4	4
2	6	6	3	3
3	4	4	2	2
4	2	2	1	1

~~La somma dei punti conseguiti al quartiere per ogni gara dà il punteggio finale~~

" PALIO DI FELTRE Ed. 1989 "

ARAD IN FELTRE - 2°

GIOCHI TRA I QUARTIERI

Gara di tiro alla fune

1° - PARTECIPANTI

Ogni quartiere partecipa con una squadra di cinque giocatori.

2° - REGOLAMENTO DI GARA

La Gara consiste nella normale competizione del "tiro alla fune".

E' dichiarata vincitrice dell'incontro la squadra che riesce a "tirare" nel proprio campo -oltre il limite segnato sul terreno- il centro della fune, che é evidenziato da una bandierina.

La gara si svolge sulla distanza di sei incontri che si effettuano nell'ordine sorteggiato.

Qualora una squadra deve sostenere due incontri successivi, il Direttore di Gara dispone un intervallo di recupero di minuti 3.

3° - EQUIPAGGIAMENTO

Costumi dell'epoca.

Colori: Bleu per il Quartiere "Duomo"; azzurro per il Quartiere "Castello"; nero per il Quartiere "Port'Oria; rosso per il Quartiere "S. Stefano".

Calzature non chiodate.

Fune fornita dall'Organizzazione.

4° - DIRETTORE DI GARA

Il Direttore di Gara, coadiuvato da due assistenti, ha il compito:

- di controllare l'equipaggiamento dei giocatori;
- di verificare, l'idoneità delle attrezzature e del campo di gara;
- di verificare lo svolgimento della gara;
- di risolvere ogni controversia;
- di assegnare i punteggi e di formulare la classifica finale.

5° - NORME DI GARA

Il giocatore non può iniziare a tirare prima del segnale del D.d.G.

Durante la prova il giocatore non deve, in nessun caso, abbandonare la presa della fune se non avendolo ordinato il D.d.G.

6° - PUNTEGGIO

Al termine di ciascun incontro, il D.d.G. assegna 2 punti alla squadra vincitrice ed 1 punto all'altra.

7° - CLASSIFICA FINALE DEL GIOCO

Il D.d.G., alla fine della gara, formula la classifica finale del gioco in relazione ai punteggi conseguiti da ciascuna delle quattro squadre ed attribuisce 4 punti alla prima classificata, 3 punti alla seconda, 2 punti alla terza, 1 punto alla quarta.

8° - CONDIZIONI DI PARITA'

Verificandosi la condizione di parità per l'assegnazione del 1° posto nella classifica finale del Gioco, il D.D.G. dà inizio ad incontri supplementari al fine di stabilire la squadra vincitrice.

9° - RECLAMI

Non sono ammessi reclami sui punteggi già assegnati.



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

" PALIO DI FELTRE 1989 "

GIOCHI TRA I QUARTIERI

Gara di tiro con l'arco

1°- Partecipanti

Ogni Quartiere partecipa con una squadra di due arcieri.

2°- Regolamento di gara

La gara consiste in tre serie di <sup>5</sup> 3 frecce per ogni arciere da ~~scoccare~~ <sup>SCOCCHARE</sup> alla distanza di mt.30 contro un unico tipo di bersaglio.

3°- Bersaglio

Il bersaglio è costituito da un anello di colore nero su campo bianco del diametro di cm.30. *Il materiale con cui è costituito deve essere comune (lo stesso) per tutti i quartieri.*

4°- Equipaggiamento

Costumi dell'epoca.

Archi: sono forniti dall'organizzazione *del quartiere*

Frecce: fornite dall'organizzazione. *del quartiere* E' consentito l'uso di frecce personali.

Altri accessori: sono consentiti gli accessori personali quali il parabraccio, parapetto, dragona, paradita, faretra purchè armonizzino con il costume d'epoca.

5°- Direttore di Gara

Il direttore di gara, *coadiuvato da due assistenti*, ha il compito:

- di controllare l'equipaggiamento degli arcieri
  - di verificare l'idoneità delle attrezzature e del campo di gara
  - di verificare la regolarità dello svolgimento della gara
  - di risolvere ogni controversia *affidandosi consultando nei casi più difficili il comitato di controllo personale che gli saranno incaricati*
  - di assegnare i punteggi e di formulare la classifica finale.
- Il direttore dirige la gara servendosi di una bandiera rossa e di una gialla:

ordinerà l'inizio dei tiri alzando la bandiera rossa; segnalerà la fine dei tiri alzando la bandiera gialla; sospenderà in qualsiasi momento i tiri alzando tutte e due le bandiere ed incrociandole.



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

- 2 -

Il Direttore di gara prima dell'inizio della gara, concederà ad ogni arciere sei frecce di prova, *in due volée*

#### 6°- Norme di gara

- a) gli arcieri devono tirare in piedi; senza appoggi, ponendosi a cavallo della linea di tiro;
- b) nessun arciere può iniziare a tirare prima che il D.d.G. lo abbia ordinato alzando la bandiera rossa. Una freccia scoccata prima del segnale vale zero punti anche se colpisce il bersaglio;
- c) un arciere non può lasciare la sua posizione di tiro ed avvicinarsi al bersaglio se il D.d.G. non ha dato il segnale di fine di tiri alzando la bandiera gialla;
- d) *4* un arciere ha a disposizione il tempo massimo di *4* minuti e ~~mezzo~~ per tirare una serie di *5* ~~tre~~ frecce. Le frecce scoccate oltre questo limite valgono zero punti. Il D.d.G., in caso di necessità, può prolungare questo tempo;
- \* e) una freccia che colpisce un'altra freccia *o il bersaglio*, già infissa, ha lo stesso valore di questa sia che rimbalzi, sia che s'infigga nel bersaglio. Se invece subisce una deviazione e poi si ferma sul bersaglio, ha il valore corrispondente alla sua posizione; *(Non sono ritenute valide le frecce scoccate lateralmente del bersaglio solo le frecce a vista)*
- f) un arciere non può estrarre le frecce dal bersaglio se prima non è stato registrato il punteggio relativo e segnati i fori da parte del D.d.G. e dei suoi assistenti;
- g) i punteggi conseguiti alla fine di ogni serie di *5* ~~tre~~ frecce, vanno accertati dall'arciere e dal D.d.G. che li registra sul bersaglio stesso. Dopo questa registrazione non sono ammessi reclami. *sui punteggi*

#### 7°- Punteggio

La freccia che ha colpito il bersaglio vale 1 punto;

- \* e) una freccia che rimbalzi sul bersaglio sia a cause di una precedente freccia già piantata sullo stesso, sia per altri motivi derivanti dalla costituzione del bersaglio viene ritenuta valida. Se invece subisce una deviazione e poi si ferma sul bersaglio, ha il valore corrispondente alla posizione ottenuta. *Non sono ritenute valide le frecce scoccate lateralmente del bersaglio, ma le frecce ottengono punteggio solo quando colpiscono il bersaglio sul lato solo delle frecce a vista a vista dell'arciere e non sui laterali.*



ENTE PALIO CITTÀ DI FELTRE  
c/o AZIENDA TURISMO  
LARGO CASTALDI - FELTRE - TEL. 0439/2540  
C.F. 91001770253

- 3 -

8°- Classifica finale del gioco

Il D.d.G. alla fine della gara formula la classifica finale del gioco in relazione ai punteggi conseguiti da ciascuna delle quattro squadre ed attribuisce 8 punti alla prima classificata, 6 punti alla seconda, 4 punti alla terza, 2 punti alla quarta.

9°- Condizioni di parità

Verificandosi condizione di parità (~~per l'assegnazione del primo posto~~) nella classifica finale del gioco, il D.d.G. dà inizio ad una o più serie di tiri supplementari al fine di stabilire la squadra vincitrice. Dal 2° al 4° posto <sup>Tiri saranno ad eliminazione diretta (il primo è il secondo)</sup> è ammessa la condizione di parità. ~~Eliminazione obbligatoria in caso di parità per ogni serie di tiri.~~

10°- Reclami

Non sono ammessi reclami sui punteggi già enuncati.  
~~Ammettono reclami su altri particolari~~

11°- Premi

Al Quartiere vincitore viene assegnato il punteggio conseguito da cumularsi con i punteggi ottenuti negli altri tre giochi per l'assegnazione del "Palio".-

11° Se da un reclamo risulta una irregolarità, il quartiere di appartenenza dell'arbitro che l'ha commessa, viene squalificato e prende 0 punti in quella gara. <sup>non comporta alcun reclamo</sup>